

211，並利用垂直同步信號 211 來重置(清除計數電路)Y 軸計數器 23，該 Y 軸計數器 23 將計數水平同步信號 212 的脈波(pulse)來作為 Y 軸的座標值，而 X 軸計數器 22 在每個水平同步信號 212 來時將作重置(清除計數電路)X 軸計數的動作，重置過後將計數高頻時脈源的振盪器 7 所振盪出的 Clock，一直計數至下一個水平同步信號 212 到來再作清除 X 軸計數的動作，如果在這個水平同步信號 212 至下一個水平同步信號 212 來時這段期間，光接收器 5 如有接收到電視機或螢光幕 2 的光點時，光接收器 5 的光點脈衝會將此時 X 軸計數器 22 所計數的值門鎖住並儲存到 X 軸資料緩衝器 24 中，此值就是光點在螢光幕 2 上的 X 軸座標，並於下一個水平同步信號 212 來時會清除 X 軸計數器 22 與 X 軸資料緩衝器 24，同時該光點脈衝亦將此時 Y 軸計數器所計數的值門鎖住並儲存到 Y 軸資料緩衝器中，此值就是光點在螢光幕 2 上的 Y 軸座標，並於下一個垂直同步信號 211 來時會清除 Y 軸計數器 23 與 Y 軸資料緩衝器 25；因為在垂直、水平同步期間是為 CRT 電視機或 CRT 螢幕 2 在作反馳的動作，所以此時是遮沒期間陰極射線管是不發射電子也沒有光點產生，所以 Latch 是不會發生在同步期間的。

圖十二 B 之光槍端裝置將所得到的 X、Y 軸的座標及按鈕 4 的狀態經由無線傳送裝置 8 送回至圖十二 A 之主機端裝置，該主機端裝置將無線接收裝置 9 所接收 X、Y 座標及按鈕 4 的狀態加以解調解碼 12，並依遊戲主機 1 的通訊格式 3 來與遊戲主機 1 溝通。